



Vores museum resultatrapport 2016-2020

Christensen, Hans Dam; Drotner, Kirsten; Pedersen, Michael Haldrup; Horn, Marianne; Jeppesen, Lise; Folke Olsen, Nanna

Publication date:
2020

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Christensen, H. D., Drotner, K., Pedersen, M. H., Horn, M., Jeppesen, L., & Folke Olsen, N. (2020). *Vores museum resultatrapport 2016-2020*. Vores Museum.



Vores museum Resultatrapport 2016 – 2020

M V O R E U S M



Planetarium

© 2020 Vores museum
Hans Dam Christensen, Kirsten Drotner,
Michael Haldrup, Marianne Horn,
Lise Jeppesen og Nanna Folke Olsen

Layout: KreativGrafisk

Indhold

Baggrund 4

Hvorfor dette notat? 4

Hvordan er notatet struktureret? 4

Nogle vigtige definitioner 5

Overordnede programresultater 6

Oplysning og oplevelse 6

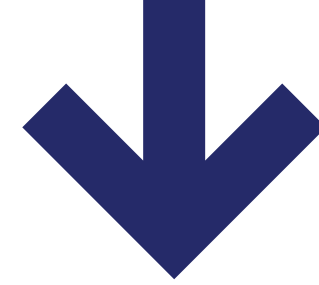
Kulturelt medborgerskab 8

Kommunikationens position på museerne er styrket 11

Tværfagligt samarbejde har betydning for kvalitetsudvikling 11

Det dobbelte blik: Historiske og nutidige perspektiver beriger hinanden 12

Randers Kunstmuseum



Overordnede resultater vedrørende institutionsdimensionen 13

Kompetencer til udstillingsdesign og -produktion hentes typisk udefra 13

Både centralisering og specialisering af museumssektoren 15

Overordnede resultater vedrørende repræsentationsdimensionen 16

Repræsentation handler om at fremme social kommunikation, ikke om teknologi i sig selv 16

Repræsentationsbarrierer i museet og blandt brugerne 18

Eksempler på succesfulde repræsentationsformer 20

Identifikation af succesfulde repræsentationsformer 20

Form, indhold og teknologi skal stemme overens for at skabe gode, sociale museumsoplevelser 22



Danmarks Borgcenter

Overordnede resultater vedrørende brugerdimensionen 24

Den sociale dimension er en vigtig del af museums-oplevelsen: Nuancering og og kvalificering af, hvad der indgår i den sociale dimension 25

Identifikation af mangfoldige fællesskaber og brugergrupper og udvikling af forskellige metoder til at undersøge disse 26

Brugernes erfaringer i videste forstand har betydning for museumsoplevelsen og må derfor tænkes ind i designprocessen fra starten 27

Oversigt over Vores museums programprojekter 29



→ Baggrund

Vores museum er et nationalt forsknings- og udviklingsprogram, der har som mål at styrke kulturelt medborgerskab gennem innovativ museumsformidling. Programmet består af 13 programprojekter og en række associerede projekter, og det udføres 2016-2020. Forskere fra fem danske universiteter og otte museer undersøger, hvordan museerne afvejer oplevelses- og oplysningsdimensioner både historisk og aktuelt for at belyse, hvordan formidlingsformer har ændret sig og kan ændre sig med henblik på at styrke medborger-skabet for flere brugere.

Fem programprojekter er historisk orienterede, og otte programprojekter undersøger nutidige emner. I hvert programprojekt samarbejder en seniorforsker og en juniorforsker (ph.d.-studerende, postdoc). I de nutidige projekter samarbejdes desuden med et partnermuseum.

Programmet støttes af VELUX FONDEN, Nordea-fonden og de deltagende partnere.

Programmets overordnede tese er, at museer både før og nu udvikler deres formidling ved at afveje, hvordan de forstår begreberne oplysning og oplevelse. Den tese afprøver vi ved at undersøge danske museers formidling i forhold til tre analysedimensioner: museerne som institution, deres repræsentation og deres interaktion med brugerne.

Hvorfor dette notat?

Notatet samler Vores museums resultater set i forhold til programmets mål om at styrke kulturelt medborgerskab. Resultaterne dokumenteres med

eksempler hentet fra programmets 13 projekter. Programmets resultater er fremkommet ved, at deltagerne i hvert projekt har identificeret og beskrevet de vigtigste projekresultater. Derefter har alle deltagere i Vores museum samarbejdet om at identificere, systematisere og aggregere programmets resultater ud fra projekresultaterne. De resultater, som beskrives i notatet, understøttes af flere projekresultater. Samtidig skal det understreges, at de enkelte projekter har

vigtige resultater, der ikke indgår i notatet.

Notatet synliggør og dokumenterer altså Vores museums fælles resultater, men ikke de samlede resultater i programmet. Ønsket har været at forenkle uden at forsimple kompleksiteten i programmet og samarbejdet mellem forskellige professionelle kulturer. Notatet kan anvendes af alle, der ønsker at udvikle museumsformidling forskningsmæssigt og i praksis.

Hvordan er notatet struktureret?

Notatet beskriver først programmets overordnede programresultater og dernæst fælles resultater for analysedimensionerne institution, repræsentation og brugere/brug. For at lette notatets anvendelighed, er det struktureret i følgende elementer:

- **Hvad** er resultaterne
- **Hvordan** dokumenterer Vores museum resultaterne
- **Hvem** har resultaterne betydning for
- **Hvorfor** er resultaterne relevante og vigtige

Undervejs refereres til de projekter, som bidrager med eksempler til dokumentation. Alle projekterne beskrives sidst i notatet i deres oprindelige version.



Planetarium



Center for Makroøkologi, Evolution og Klima

Nogle vigtige definitioner

Museumskommunikation

Vores museum undersøger museumsformidling som museernes interaktion med omverdenen i bred forstand. Interaktion kan være at fortælle, diskutere, læse, se, lytte, gøre noget selv eller sammen i forhold til museet. Museumsformidling kan derfor forstås som forskellige former for kommunikation, der gør brug af tale, tekst, billeder, lyd og handlinger som bindeled mellem museet og omverdenen. Når notatet i det følgende bruger ordet kommunikation, svarer det til formidling. Vi vælger ordet museumskommunikation for at klargøre, at museer er i forbindelse med omverdenen på mange måder og bruger forskellige kommunikationsmidler. For læsere, der ikke er museumsprofessionelle, fremkalder ordet formidling let et billede af, at museet styrer, hvad der skal formidles, og at formidlingen foregår envejs med museet som afsender. Det billede er ikke retvisende for de fleste museers mangeartede interaktioner.

Museumskommunikation dækker over en bred vifte af museers aktiviteter – fra skoletjenester og udstillinger over onlineinformation og branding til interaktion med offentlige aktører og private virksomheder. Museets kommunikation kan have forskellige resultater for brugerne: Måske lærer de noget, måske får de konkrete informationer, forlyster sig, indgår i sociale oplevelser – eller en blanding heraf.

Kulturelt medborgerskab

Vores museums overordnede mål er som nævnt at undersøge og styrke, hvordan museer bidrager til at udvikle kulturelt medborgerskab. Begrebet dækker over kulturelle udtryksformer og aktiviteter, der hjælper mennesker til at forstå sig selv og forholde sig til andre og omverdenen, så de bedre kan handle i forhold til det omgivende samfund. Begrebet fokuserer på, at kulturelle udtryksformer og aktiviteter er afgørende for at erkende og anerkende både det, der samler, og det, der adskiller mennesker. Med begrebet lægges også vægt på, at erkendelse og anerkendelse er processer, vi udvikler og udtrykker i mødet med andre, ikke inde i os selv. For uddybning se side 8.

Overordnede programresultater

Oplysning og oplevelse

✗ Hvad

Vores museum viser, at danske museer inddrager både oplysnings- og oplevelsesdimensioner i deres kommunikation med omverdenen – og altid har gjort det. Vores museum udvider samtidig traditionelle forståelser af de to begreber: Oplysning er ikke bare rationel informationspåfyldning, og oplevelse er andet og mere end sanse- og følelsesmæssig indlevelse.

Vores museum viser også, at museets brugere ikke skelner mellem de to dimensioner, når de bruger museet. Det gør nogle museer, der bruger oplevelse som en vej til oplysning. Eksempelvis viser projektet *Digital museumsformidling i Danmark*, at en del museer anser digitale elementer som en oplevelse i sig selv, der 'transporterer' viden til brugerne.

Vores museum dokumenterer tillige, at indholdet/temaet har stor indflydelse på, hvordan museets brugere afvejer oplevelses- og oplysningsdimensionerne. Et projekt i samarbejde med Nordjyllands Historiske Museum, *Levende og nærværende digitale oplevelser på ubemandede udstillingssteder*, viser for eksempel, at brugerne får en ny forståelse af, hvad det tidligere militære anlæg Hals Museum og Skanse har betydet, når de via en mobil app sammen bevæger sig rundt i området på skattejagt. Resultaterne viser, at deltagerne bruger

informationer på udstillingsstedet i en legende proces, hvor de integrerer læring, oplysning og oplevelse ved at samarbejde med eller konkurrere mod andre.

At brugernes relation til det indhold, som kommunikeres, betyder meget, er ikke noget nyt. Projektet *Levendegørelser som formidlings- og oplevelsesform på kulturhistoriske museer gennem 100 år* viser, at levendegørelser fra starten var en stor succes blandt museumsbrugere, fordi særligt frilandsmuseerne derigennem aktiverede en landbo- og hverdagskultur, som mange af brugerne kunne huske og identificerede sig med.

○ Hvordan

Vores museum dokumenterer, at professionelle og brugere tematiserer oplysning og oplevelse på forskellig vis både historisk og aktuelt, også når de ikke anvender begreberne eksplicit. Vores resultater viser, at oplysning og oplevelse forstås som forbundne begreber, som modsætninger og som et spørgsmål om mål og midler. De forskellige opfattelser af oplysning og oplevelse er knyttet til forskellige forståelser af læring og af museumskommunikation.

Vores museum dokumenterer, at oplysning kan forbindes med både sansning og passion, og at den forbindelse ikke er et nyt fænomen. Et projekt om



'Den fantastiske ål' - Limfjordsmuseet

de tidligt-moderne museer, *Antikvarerne 1650-1750*, viser, at antikvarer allerede i 1600-tallet anså det at indleve sig i og sanse de antikviteter, de indsamlede, som en naturlig del af at oparbejde viden om genstandene og dele og debattere den viden med andre antikvarer.

Førnævnte projekt om levendegørelser viser på samme måde, at oplysnings- og oplevelsesdimensioner historisk relaterer sig til hinanden på forskellige måder. Da Den Fynske Landsby begyndte at levendegøre landboliv i 1940'erne var levendegørelser for eksempel en central del af museets videnskabelige virke, ikke en modsætning hertil. Projektet nuancerer dermed en udbredt opfattelse af levendegørelser som et oplevelsesøkonomisk fænomen, der primært handler om at tiltrække gæster.

Projektet i samarbejde med Limfjordsmuseet, *Design og evaluering som middel til læring i en museums kontekst*, har meddesignet udstillingen 'Den fantastiske ål', så brugerne tilskyndes til sammen at gå på opdagelse i udstillingen. Resultaterne viser, at dimensionerne oplevelse og oplysning kan integreres også i mindre udstillinger gennem fælles, aktive opdagelseselementer.

Vores museums projekt med Center for Makroøkologi, Evolution og Klima (CMEC) ved Københavns Universitet, *Citizen science-kommunikation*, viser, hvordan museer kan øge brugeres medejerskab til indhold ved at tage afsæt i deres interesse for et emne. Projektet har medudviklet og afprøvet en mobilapplikation som del af det borgerinddragende (citizen science) projekt Lyden af Danmark. Via appen kan brugere indsamle og dele lyde, og de kan kommunikere med hinanden og med forskere. Resultaterne viser, at deltagerne sammen udvikler ny viden om lyde og biodiversitet ved at kommunikere i et åbent forum på appen, og at interesse for lyd øger lysten til at bidrage.

➔ Hvem

Resultaterne har betydning for museernes kuratorer, udstillingsudviklere og kommunikationsmedarbejdere. De kan få et nyt syn på formålet med deres kommunikation med brugerne, hvilket kan være med til at åbne for nye og mere inklusive kommunikationsformer. Resultaterne har også betydning for museumsforskningen og for museumsdebatter, fordi resultaterne gør op med en fremherskende forestilling om, at museer historisk er gået fra at satse på

Antikvarer i 1600-tallet



Center for Makroøkologi, Evolution og Klima

oplysning i deres kommunikation med omverdenen, til at fokusere på oplevelse. Som Vores museum viser, er der snarere tale om vedvarende afvejninger af og spændinger mellem de to dimensioner.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de åbner for, at museerne nuancerer, hvad der er formålet med deres virksomhed (gøre folk klogere, gøre livet sjovere, få flere gæster). Resultaterne er også centrale, fordi de viser, at museer kan udvikle relevansen i deres kommunikation ved at tage højde for brugernes integrerede forståelse af

forholdet mellem oplevelse og oplysning. Endelig er resultaterne betydningsfulde, fordi de åbner for, at museumsforskningen fremover bliver mere historisk nuanceret og baserer sine undersøgelser på et bredere felt af museer.

Kulturelt medborgerskab

✗ Hvad

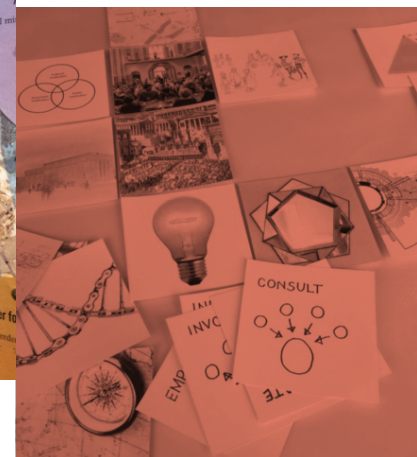
Vores museum har medvirket til, at kulturelt medborgerskab er blevet et relevant begreb at arbejde med for danske museer. Begrebet om kulturelt medborgerskab handler om at bringe forskellige grupper og fællesskaber sammen om et emne, så deres ligheder og forskelligheder bliver synlige, og så grupperne har mulighed for sammen at udveksle og reflektere over de forhold med henblik på at styrke alles ressourcer for at handle som borgere i et demokratisk samfund. Kulturelt medborgerskab kan for eksempel fremmes via dialog, ved at gøre noget sammen eller skabe noget nyt.

○ Hvordan

Vores museum dokumenterer, at museer medvirker til at styrke kulturelt medborgerskab både før og nu. Museerne er katalysatorer for et stærkt civilsamfund og for at udvikle borgernes demokratiske ejerskab.

Et projekt i samarbejde med Randers Kunstmuseum, *Kunst, dialog og eksperiment*, har udviklet og afprøvet en række eksperimenter, hvor brugerne kommer i dialog med hinanden i og

ENIGMA



uden for museet gennem værker fra museets samling. Resultaterne viser, at lokale borgere sammen udvikler viden om kunstens temaer, der knytter an til deres eget liv og gør det i et tilgængeligt sprog. Aktiviteterne medvirker til at styrke kulturelt medborgerskab, fordi de bringer professionel viden i spil med hverdagsviden, og fordi de skaber mere porøse grænser mellem at være inde i og uden for museet.

Et projekt med ENIGMA – Museum for post, tele og kommunikation, *Design af brugerinddragende formidling*, har udviklet et dialogværktøj for børn og forældre om digitale vaner og oplevelser på nettet. Resultaterne viser, at når museet rammesætter samtaler, kan man skabe en tillidsfuld dialog og refleksion på tværs af generationer med forskellige digitale erfaringer. Værktøjet bidrager til kulturelt medborgerskab ved at give familier et bedre udgangspunkt for at navigere og agere i den digitale verden.

Medudvikling af en ny permanent udstilling på Planetarium, *Made in Space*, i projektet *Astrofysik. Mellem forskningsfaglighed og engagerende formidling*, har fokuseret på, hvordan man kan gøre abstrakt viden om astrofysik mere tilgængelig ved at relatere den til brugernes liv. Projektet involverede

brugere, som ikke tidligere er kommet på Planetarium. Resultaterne viser, at det er afgørende at inddrage viden om mulige brugere tidligt i udviklingsprocessen. Resultaterne dokumenterer også, at museer kan gøre abstrakt viden mere (køns)inkluderende og nærværende for flere brugere, hvis udstillingsdesignet muliggør social interaktion og sætter stoffet i relation til brugernes hverdags-erfaringer. Projektet medvirker til at styrke kulturelt medborgerskab, fordi det relaterer et tilsyneladende abstrakt tema til hverdagserfaringer, som mange genkender, og fordi den relation giver afsæt for samtaler og diskussion.

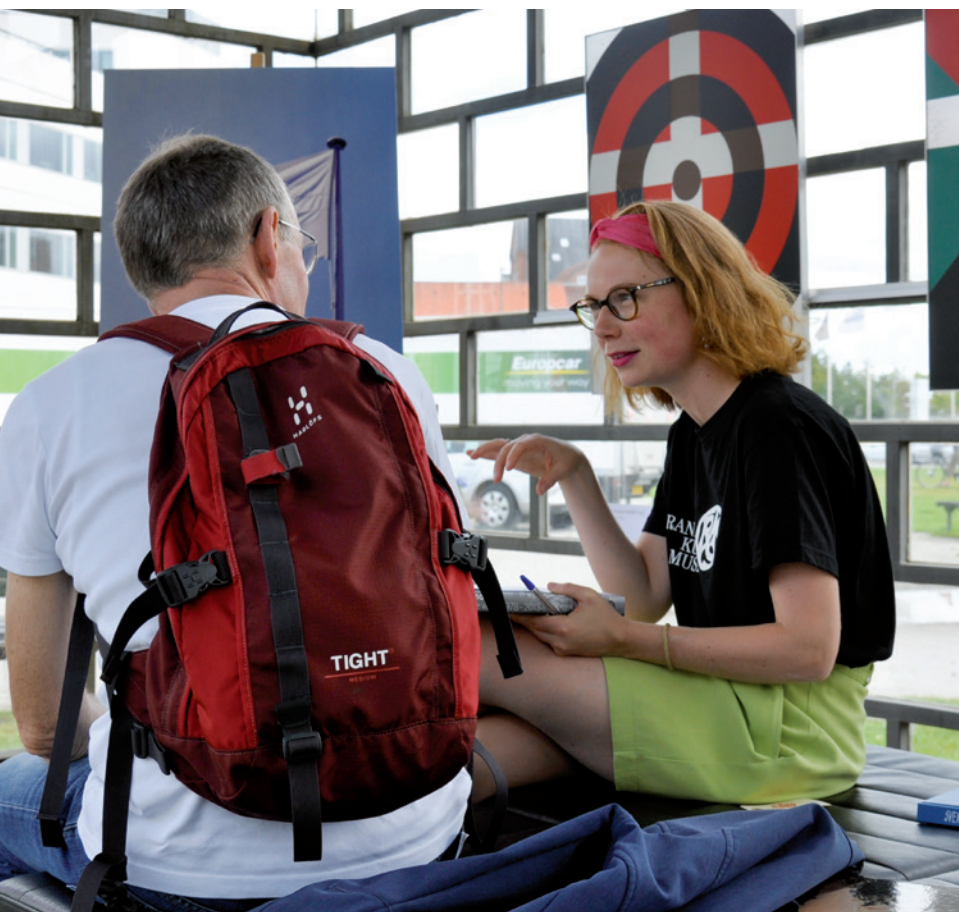
Et samarbejde med CMEC ved Københavns Universitet i projektet *Citizen science-kommunikation* om at medudvikle brugerkommunikationen på en applikation, der understøtter det borgerinddragende projekt *Lyden af Danmark*, viser, at brugerne finder deres deltagelse mest relevant, når de har mulighed for at dele erfaringer og viden med hinanden og ikke blot være dataleverandører til ukendte forskere. Projektet medvirker til at understøtte kulturelt medborgerskab, fordi forskellige brugeres erfaringer synliggøres og bliver genstand for fælles diskussion mellem såvel forskere og borgere som mellem de enkelte borgere. En dialogisk kommunikation

understøtter borgernes mulighed for at påvirke, såvel hvad der forskes i, som hvordan der forskes.

Projektet *Digital museumsformidling i Danmark* har relativiseret ideen om, at brug af digital teknologi i sig selv understøtter udviklingen af kulturelt medborgerskab. Resultaterne viser, at museer har brug for tid og kommunikationsfaglige ressourcer hos medarbejderne, hvis museerne skal fremme digitale dialoger mellem forskellige brugere og mellem brugere og museum, der kan fremme kulturelt medborgerskab.

Projektet *Antikvarerne 1650-1750* viser, at antikvarer har været arnesteder for at udvikle kulturelt medborgerskab, omend ikke demokratisk ejerskab. I den nævnte periode er antikvarer en del af større samlingsfællesskaber, hvor man deler, udveksler og offentliggør sin viden og sine erfaringer med andre lærde samlere.

Randers Kunstmuseum



Resultaterne viser, at man netop gennem udvekslingerne bliver 'medborger' i samlingsfællesskaberne, og jo mere man deltager, desto større bliver ens anseelse og kulturelle identitet.

Projektet *Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform* viser, at grundlæggerne af de første frilandsmuseer ofte havde en tosidet historieinteresse. På den ene side fandt grundlæggerne af disse museer det nødvendigt at redde og bevare den gamle bondekultur, før den helt forsvandt, en tanke om bevaring, der var præget af en antikvarisk historieinteresse. På den anden side var de optaget

af det fortidiges virke i samtiden, en pragmatisk historieinteresse, der blandt andet kom til udtryk i den måde, de fik museum, publikum og den formidlede fortid til at fremstå som en del af det samme, levende fællesskab. Også bønder var museumsverdige.

→ Hvem

Resultaterne har betydning for borgere, der har brug for at styrke deres ejerskab til at være borgere i et demokratisk samfund (og som er sjældne museumsbrugere). Resultaterne har også betydning for museer, der gerne vil styrke deres arbejde med kulturelt medborgerskab.

△ Hvorfor

Resultaterne er relevante og vigtige, fordi de supplerer et fokus på individuel brugerdeltagelse, som er udbredt kulturpolitisk og i megen museumspraksis. Begrebet om kulturelt medborgerskab rykker fokus mod den sociale brug af museet frem for den individuelle adgang. Det nye fokus kan være med til at styrke museerne i at udnytte de fleste brugeres syn på museumsbesøg som en meningsfuld, social aktivitet.

Kommunikationens position på museerne er styrket

✗ Hvad

Vores museum har bidraget til at få forskning i museumskommunikation på den internationale dagsorden i forhold til både museumspraksis og museumsforskning. Vores museum har medvirket til at øge forskningsbaserede kommunikationskompetencer på danske museer.

Vores museum viser, at et kommunikationsperspektiv åbner for at forstå interaktionen mellem museer, deres indhold og deres brugere som en dynamisk proces. Samtidig dokumenterer vi, at der er forskel på, hvilke traditioner kommunikationsperspektivet bygger på i henholdsvis kunst-, kulturhistoriske og naturhistoriske museer.

Projektet *Generalist eller specialist?* om professionaliseringen af den danske museumssektor fra den første museumslov i 1958 og frem til i dag understøtter de samlede resultater ved at påvise, at der ansættes flere formidlings- og kommunikationsmedarbejdere på museerne nu end tidligere.

○ Hvordan

Vores museums systematiske og forpligtende samarbejde mellem otte danske museer og fem universiteter dokumenterer, at den slags samarbejde styrker kvalitet og fornyelse i museernes kommunikation. Den styrke er opnået gennem fælles udvikling af nye kommunikationsformer og videndeling mellem historiske og nutidige perspektiver, yngre og ældre deltagere, museer og forskning i museumskommunikation.

En del af samarbejdsprojekterne har

meddesignet nye permanente udstillinger. Her viser samarbejderne, hvordan kommunikation med brugerne styrker kvaliteten i designprocessen, fordi brugerperspektivet udfordrer professionelle tilgange og forståelser. Kvaliteten i designprocessen udvikles også ved, at evalueringen af brugerinddragelsen er forskningsbaseret og systematisk.

Projektet *Digital museumsformidling i Danmark* understøtter denne vigtighed af forskningsbaseret evaluering af museernes kommunikationspraksis. Projektet viser, at ikke alle museer evaluerer egen praksis; og de, der gør det, foretager primært interne, usystematiske evalueringer til eget brug eller efter krav fra Slots- og Kulturstyrelsen. Forskningsbaseret viden og evaluering er derfor meget vigtig for at kvalitetsudvikle museernes kommunikation og for at undgå resultater præget af aktørernes egeninteresse.

→ Hvem

Vores museums styrkelse af forskningsbaseret kommunikationskompetence på museerne har betydning for:

- 1) museernes ledelse og organisatoriske prioriteringer af forskningsressourcer
- 2) dansk museumsforsknings internationale synlighed
- 3) politikeres og administratorers forståelse af kulturpolitiske kernebegreber som brugerinddragelse, publikumsudvikling, outreach og teknologi
- 4) universiteternes prioritering af partnerskaber inden for humanistiske områder.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de bidrager til at dokumentere, at forskningsindsigt i museumskommunikation er afgørende for, at museerne kan kvalitetsudvikle deres interaktion med omverdenen i komplekse, globaliserede og kommercialiserede kulturer. Resultaterne er også vigtige, fordi de peger på, hvad der er museernes dilemmaer – og handlemuligheder – i

forhold til at definere deres formål: bidrage til kulturelt medborgerskab og/eller tjene penge.

Tværfagligt samarbejde har betydning for kvalitetsudvikling

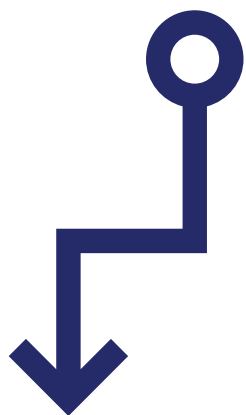
✗ Hvad

Vores museum viser, at forpligende og længerevarende samarbejder på tværs af universiteter og mellem universiteter og museernes aktører er afgørende for, at nye indsigter kan forankres institutionelt og få længerevarende indflydelse på institutioners kvalitetsudvikling. Samarbejdet afdækker både muligheder og udfordringer ved sådanne samarbejder i forhold til indhold, organisation og deltagere.

Flere projekter viser således, at partnermuseer gennem samarbejdet med Vores museum har kvalitetsudviklet deres designkompetencer og har styrket deres indsigt i, at udstillinger og kommunikation er dynamiske processer. Men samarbejdet har også afdækket, at det kræver god ledelsesmæssig opbakning at udnytte de muligheder, og at der både inden for museums- og universitetsinstitutioner ses forskellige prioriteringer.

○ Hvordan

Vores museum er første eksempel i



Danmark på et længerevarende og forpligtende samarbejde mellem alle store universiteter og mellem disse universiteter og centrale institutioner i kultursektoren. Afgørende for samarbejdet er, at yngre forskere har arbejdet på både universitetet og partnermuseerne. Hertil kommer videndeling og videnudvikling på jævnlige møder og workshops med inddragelse af eksterne ressourcepersoner, fælles produktion af resultater samt inddragelse af forslag fra et internationalt, videnskabeligt rådgivningspanel. Disse kontinuerlige aktiviteter har klargjort og styrket fælles refleksion om, hvor vigtig gensidig fleksibilitet er, når man sammen udvikler ny viden på tværs af organisationskulturer.

→ Hvem

Vores museums erfaringer med tværinstitutionelt og tværfagligt samarbejde har betydning for:

- 1) danske museers og universiteters ledelse, når det gælder fremtidig organisering af eksterne samarbejder
- 2) danske museers interesseorganisationers vægtning af forskningsbaseret udvikling
- 3) junior- og seniorforskeres fremtidige interesse for at arbejde med tværvidenskabelig forskning og udvikling samt
- 4) museumsansattes fremtidige interesse og mulighed for at udvikle tværfaglige og tværinstitutionelle samarbejder.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de medvirker til at afdække både muligheder og udfordringer ved tværfagligt og tværinstitutionelt samarbejde på

organisations- såvel som personniveau. Resultaterne er også vigtige, fordi de kan belyse vigtige elementer, når det gælder kvalitetsudvikling på områder, der indholdsmæssigt er under ressourcemæssigt pres.

Det dobbelte blik: Historiske og nutidige perspektiver beriger hinanden

✗ Hvad

Vores museums integration af historiske og nutidige perspektiver på museums kommunikation dokumenterer, at denne integration styrker validiteten af programmets samlede resultater. Risikoen for at overbetone nyhedsværdien i nutidige eksperimenter med for eksempel brugerinddragelse minimeres, når fortidige eksempler viser lignende tiltag. Samtidig kan historiske kommunikationsformer analyseres i nyt lys under indtryk af vor tids spørgsmål om eksempelvis demokratisering.

Projektet om *Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform* fra slutningen af 1800-tallet og frem trækker for eksempel på en teoretisk forståelse af historie som en del af vores livsverden: Historie er ikke bare et videnskabsfag, det er noget, vi bruger i mange forskellige sammenhænge og til flere formål. I forhold til museums kommunikation medfører den forståelse en interesse for, hvordan den formidlede fortid taler til og sammen med publikums erfaringer, nutidsforståelser og forventninger. Herved tilbydes et andet og mere nuanceret perspektiv på

museernes kommunikation end det, der præger eksisterende museumshistorisk forskning, hvor det ofte 'bare' er de budskaber, museerne har konstrueret og kommunikeret, der har været i centrum.

○ Hvordan

Vores museum udgør det første internationale eksempel på, hvordan man systematisk kan samarbejde om historiske og aktuelle synsvinkler på museums kommunikation. Samarbejdet er udfoldet i relation til et fælles undersøgelsesspørgsmål og formål, en samlet tese og begrebsbrug. De fælles rammer har medvirket til at tydeliggøre relevante ligheder og forskelle, for eksempel i forhold til programmets centrale begreber: Oplysning og oplevelse.

→ Hvem

Vores museums udvikling af et dobbeltblik på museums kommunikation har betydning for, hvordan fremtidige samarbejder kan organiseres på museer og mellem universiteter og museer. Dobbeltblikket viser nemlig, at historisk ekspertise ikke blot er afgørende for en fagfaglig analyse af eksempelvis kulturarv og kultur- og naturhistoriske museers indsamling, arkivering og samlinger. Den historiske ekspertise er også vigtig, når museer kommunikerer om nutiden og fremtiden, fordi den betoner, at forståelser og erfaringer er dynamiske både i det personlige liv og i samfundslivet.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de viser, at museums kommunikation bygger på en foranderlig historisk klangbund, og fordi de anskueliggør, at et historisk perspektiv også beriger museums kommunikationens samlede forskning og praksis.

Overordnede resultater vedrørende institutionsdimensionen

Institutionsdimensionen berører både rammerne for museernes virksomhed generelt, dvs. for museumsinstitutionen som sådan, og den enkelte museums institutions udformning og praksis mere specifikt. Institutionsdimensionen omhandler konkret lovgivning og økonomi omkring museerne samt, mindre konkret, museernes placering mellem forskellige typer interessenter (for eksempel kritikere, kulturpolitikere, andre kulturinstitutioner og 'offentlighed'). Institutionsdimensionen handler også om de enkelte museers opfattelser af deres publikum: Er de besøgende, gæster, forbrugere, kunder eller brugere? Og den handler om museernes faglighed, for eksempel de forskellige museumstypers ligheder og forskelligheder, samt professionalisering og faglighed på museerne, for eksempel i organiseringen af forskellige former for kommunikation (markedsføring, læring, udstilling), forskning og arkivering.

Kompetencer til udstillingsdesign og -produktion hentes typisk udefra

✗ Hvad

En stor del af de danske museer har sjældent medarbejdere, der udelukkende arbejder med design og produktion af udstillinger. Især i forbindelse med udvikling af nye, digitale kommunikationsformer indhentes relevante kompetencer eksternt, eller medarbejdere med en relevant faglighed ansættes på projektbasis i forbindelse med et udstillingsprojekt. De fleste museer har egne digitale kommunikationskompetencer, men de anvendes næsten udelukkende til markedsføring.

I lyset af den store vægt, der kulturpolitisk er blevet lagt på nye, digitale kommunikationsformer og forventningen om deres potentiale, er spørgsmålet, om museerne fagligt har kompetencer til at sikre en bæredygtig og langsigtet

udvikling af nye digitale kommunikationsformer. Måske har museums kommunikationens digitalisering og den ofte forbundne vision om brugerinvolvering snarere været politisk drevet med fokus på innovation og økonomisk vækst end på forskningsbaseret viden om design og evaluering og styrket medborgerskab?

○ Hvordan

Projektet *Digital museumsformidling i Danmark* har foretaget en landsdækkende spørgeskemaundersøgelse henvendt til statslige og statsanerkendte museer. Herigennem er skabt væsentlig viden om museernes digitalisering, der har været 20 år undervejs. Undersøgelsen har bl.a. fokuseret på, hvad digital kommunikation har betydet for danske museer, hvordan den slags kommunikation opfattes af museerne selv, og hvordan kulturpolitiske forventninger har præget både udvikling og opfattelser. Resultaterne viser, at museernes egne digitale kompetencer i overvejende grad anvendes til markedsføring, og at der sjældent foregår en systematisk erfaringsopsamling omkring udstillingsevaluering. Endvidere afdækker resultaterne, at museer er mest tilfredse med deres digitale arbejde, når det støttes af interne kompetencer.



Limfjordsmuseet

Projektet *Generalist eller specialist?* om professionaliseringen af den danske museumssektor fra den første museumslov i 1958 og frem til i dag påviser – bl.a. gennem en række interview med museumsaktører og studier af jobopslag siden 1964 – at kommunikation i stigende grad anerkendes som en selvstændig faglighed i dag. Det samme gør sig dog ikke gældende, når det drejer sig om designkompetencer og specialiserede digitale kompetencer, der ofte stadig betragtes som et add-on frem for en integreret museal faglighed.

Derudover påviser samarbejdet med ENIGMA og Limfjordsmuseet i projekterne *Design og evaluering som middel til læring* og *Design af brugerinddragende formidling*, at integrationen af designfaglige kompetencer i museet kan fungere som en

katalysator for at udvikle innovative udstillings- og kommunikationsformer. Gennem visualisering, konceptudvikling og prototyping kan en designfaglig tilgang ikke bare være med til skabe nye formidlingsgreb, den kan også fremme videndeling og idéudvikling blandt museets øvrige faggrupper. Erfaringer fra Nordjyllands Historiske Museum og Danmarks Borgcenter i projekterne *Levende og nærværende digitale oplevelser* og *Museet som hybridt oplevelsesrum* vidner imidlertid også om, at succesfuld udvikling og implementering af nye digitale kommunikationsformer fordrer systematisk evaluering og opsamling.

→ Hvem

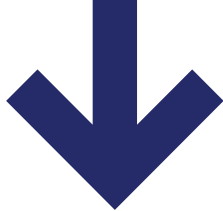
Resultaterne henvender sig til museumsledelser og kulturpolitikere, fordi de åbner for spørgsmålet om, hvorvidt



museernes ressourcer i tilstrækkelig grad prioriteres med henblik på at integrere og udvikle kommunikationsformer på et systematisk erfarings- og vidensbaseret grundlag.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de viser, at når relevante kompetencer kun er temporært tilstede, sker der sjældent en systematisk erfaringsopsamling. For det enkelte museum kan det blive en udfordring at integrere nye relevante teknologier og udstillingsformer og forfølge udviklingsdimensionen i form af nye (med)designs, ny viden på området samt, ikke mindst, systematisk evaluering af, om nye kommunikationsformer virker efter hensigten.



Både centralisering og specialisering af museumssektoren

Vores museum dokumenterer, at der blandt museumsforskere og -praktikere eksisterer to til dels modstridende opfattelser af museernes udvikling. Ifølge den ene opfattelse udvikler museer sig i retning af øget videnskabelighed, demokratisering, specialisering og central styring, mens den anden opfattelse anser museers udvikling som vedvarende strukturelle kampe eller uenigheder om videnskabs-, formidlings- og brugersyn.

✗ Hvad

Set gennem en optik med fokus på museums kommunikation har museer undergået store forandringer i tidens løb, hvilket præger opfattelser af brugere, samlinger såvel som museernes overordnede formål. Projektet *Antikvarerne 1650-1750*, dvs. fortrinsvis om tidlige private samlinger, viser, at de oftest kun var for en indviet kreds, og samlerne var på en og samme tid brugere af hinandens samlinger og formidlere af deres egen samling. Gennem 1800-tallet med udviklingen af de store bymuseer kan man ligefrem tale om en samtidig decentralisering i udviklingen af museumsvæsenet fra by til land, som det dokumenteres i projektet *Mellem centrum og periferi*. Ikke mindst op gennem 1900-tallet kan man tale om en stigende professionalisering af museerne, hvor samlingsbevaring og med tiden kommunikation til alle borgere er kommet i fokus.

Som projektet *Generalist eller specialist?* viser, er der på den ene side især siden 1950'erne tale om en strammere politisk styring, som ensretter og kvalificerer museernes praksis uden videre hensyn til museernes forskelligheder. På den anden side foregår der en stigende

specialisering og professionalisering af museets mange forskellige aktiviteter. Det kan skabe spændinger mellem forskellige faglige domæners videnskabs-, kommunikations- og brugersyn, og det har i nyere tid skabt forskellige opfattelser af uddannelse af museumsansatte, der har bevæget sig fra kollegial efteruddannelse videre til praktisk uddannelse og i stigende grad til universitær museumsuddannelse.

○ Hvordan

Især Vores museums historiske projekter, der strækker sig fra 1650'erne og frem til den digitale udvikling i nyeste tid, dokumenterer, at museer udvikler sig på mange forskellige måder. Der er ikke tale om en ensartet, lineær udvikling. Ikke mindst museernes syn på kommunikation med omverdenen har skiftet. Fra 1950'erne og frem er der dog foregået en strammere, central politisk styring, som ikke nødvendigvis tager hensyn til det enkelte museums interesser og faglige behov.

Projektet *Antikvarerne 1650-1750* viser, at allerede tidlige samlere havde systematiske rationaler bag indsamling og kommunikation, og de indgik tillige i mangeartede netværk, der lå til grund for udviklingen af det senere museums-væsen. Et andet projekt, *Mellem center og periferi*, undersøger forholdet mellem lokale museer og store centrale museer i udviklingen op gennem 1800-tallet og et stykke ind i 1900-tallet. Her påvises bl.a. et dilemma i indsamling og kommunikation af relevant fælles kulturarv. Især nye lokalmuseer har fokus på nyere historie, dvs. fra 1500 og frem, samt lokal og regional folkekultur i modsætning til eksempelvis Nationalmuseets fokus på ældre tiders kultur og de højere klassers historie. Et tredje projekt, *Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform*, undersøger levendegørelse som en kommunikationsform, som særligt frilandsmuseer benytter fra omkring 1900 i modsætning til bl.a. Nationalmuseets systematiske

udstillingsprincipper. Resultater herfra viser, at det ikke alene er det levendegørende format, der tiltrækker museumsbrugere. Appellen skyldes også, at levendegørelsen aktiverer en landbo- og hverdagskultur, som er nærværende for brugerne. Et fjerde projekt, *Generalist eller specialist?*, undersøger bl.a. baggrunden for dansk museumslovgivning fra 1958 og frem. Her spores en udvikling fra museernes behov for lovgivning på feltet til en stigende statslig styring. Den udvikling sker samtidig med en stigende specialisering af museerne og deres respektive arbejdsfelter, hvilket skaber nye uddannelsesbehov.

→ Hvem

Resultaterne har i høj grad betydning for interessenter, som lovgiver om og administrerer museer. Også museums- og uddannelsessektoren kan bruge resultaterne til at diskutere fremtidens museumslandskab såvel som relevante museumskompetencer i uddannelsesmæssig sammenhæng.

△ Hvorfor

Resultaterne peger på, at museumssektoren er en uensartet størrelse med fælles udfordringer. Der er nok væsentlige ligheder, herunder grundlaget for at arbejde ud fra museumsloven og fælles udfordringer omkring for eksempel design og produktion af digitale kommunikationsformer og tiltrækning af ikke-brugere. Men der er også store forskelle på eksempelvis forskellige typer af museer, store og små museer, museer i center eller periferi. De forskelle har betydning for museets specialisering, professionalisering og kompetencebehov og for den lokale forståelse af museet. Skal man lovgive om museer og vurdere kvaliteten af det enkelte museum, er der behov for nuanceringer og evalueringer, der kan skelne mellem eksempelvis forskellige museumstyper og forskellige sider af det enkelte museums aktiviteter.

Overordnede resultater vedrørende repræsentationsdimensionen

Repræsentationsdimensionen fokuserer på, hvordan teknologisk medierede og ikke-teknologisk medierede kommunikationsformer skaber betydning i krydsfeltet mellem museernes fysiske, faglige og organisatoriske praksis, de faktiske museumsgenstande og så museets brugere (og ikke-brugere). Denne dimension har for eksempel analytisk fokus på, hvordan design af kommunikationsformer og valg af kommunikationsteknologier medskaber museernes kommunikation på genstandsbegreber, æstetiske principper i udstillingsvirksomhed samt på arkitektur og grafisk design.

Repræsentation handler om at fremme social kommunikation, ikke om teknologi i sig selv

✗ Hvad

Museer har altid benyttet sig af en blanding af forhåndenværende kommunikationsteknologier til at interagere med omverdenen (trykte, visuelle, auditive og multimedier – fra kataloger og audioguides til dioramaer og podcasts). Blandingsformerne har ændret sig, men de er både historisk og aktuelt en blanding af teknologisk medieret og ikke-teknologisk medieret kommunikation.

Kommunikationsteknologier er ikke neutrale, men betyder noget forskelligt for repræsentationernes form og indhold, dvs. hvad og hvordan der kommunikeres. Vores museum viser, at kommunikationsteknologier fungerer bedst, når de skaber rum for sociale museumsoplevelser.

Eksempelvis dokumenterer et projekt i samarbejde med Skovgaard Museet, *Ældre kunst og nutidige brugere*, at nye brugere motiveres af digitale kommunikationsteknologier, der inviterer til at blive brugt til fælles sansemæssige oplevelser. Det er altså ikke nye teknologier, der i sig selv motiverer nye brugere, men derimod hvad de nye teknologier anvendes til.

Vores museum dokumenterer også, at repræsentationer ofte bedst skaber betydning for flest, når museerne benytter flere kommunikationsteknologier og kommunikationsformer samtidig. Den flerhed inviterer til, at flere forskellige brugere kan finde mening i museernes repræsentation, fordi flere sanser aktiveres samtidigt. Brugere kan for eksempel røre, høre, se og lugte.

○ Hvordan

Vores museum dokumenterer, at forskellige kommunikationsformer tages i brug tidligt i museernes historie. Fra starten er sansning og indlevelse i genstandene en naturlig del af kommunikationen. I de tidligt-moderne museer formidles genstande for eksempel både på skrift og fysisk – de må berøres, og grænsen mellem fiktion og fakta er i nogle tilfælde flydende, fordi sansningen og den fordybende oplevelse er i fokus.

Folke- og friluftsmuseer fra 1870'erne og frem dyrker levende formidlingsformer som historisk digtning og interiører, dvs. udstillingsformer, hvor genstande i stedet for at typologiseres og lægges i montrér sammenstilles med andre genstande til et tidstypisk miljø, for eksempel en bondestue fra 1700-tallet. Gennem 1900-tallet bliver forskellige former for levendegørelser fortsat mere udbredt som en måde at bevare udvalgte fortider og samtidig gøre dem mere levende for publikum. Resultaterne fra Vores museums historiske projekter viser, hvordan repræsentation skaber betydning for mange forskellige brugere, når den benytter kommunikationsformer, der både aktiverer brugernes hjerte, hænder og hjerne.

Museernes repræsentation har tidligt været en sociokulturel praksis, hvor antikvariske praksisfællesskaber fandt sammen og 'gjorde museum' i kraft af lærde, sociale forbindelser lokalt, nationalt og internationalt. Samlingerne udgjorde mødesteder og platforme for kommunikation, og både berøring af genstande og læsning af tekster var en del af møderne. Så allerede på det tidspunkt hænger sanselighed, kundskab og oplevelse sammen.

Vores museum dokumenterer, at omend danske museer både historisk og aktuelt har anvendt mangfoldige kommunikationsteknologier, så fylder digital kommunikation fortsat kun lidt, og den relaterer sig oftere til strategisk kommunikation frem for at være integreret social kommunikation med publikum.

Vores museum viser samtidig, at mangfoldigheden af kommunikationsteknologier er efterspurgt af nutidens brugere. Programmets projekter har undersøgt mange forskellige repræsentationsteknologier og repræsentationsformer – fra mobile applikationer og iPad-interaktion over sanselige udstillingsrum og personbårne narrativer til sociale begivenheder



ENIGMA

og samtale. Resultaterne viser, hvordan 'samvirkende' medier, miljøer og teknologier fremmer forståelse og betydning for flere, fordi flerheden af repræsentationsformer giver brugerne mulighed for at blive både beriget og berørt. Eksempelvis udfoldes internettets historie i projektet *Design af brugerinddragende formidling* med ENIGMA både i en fysisk udstilling, en brugerinddragende kampagne på sociale medier og ved en række sociale begivenheder på museet.

➔ Hvem

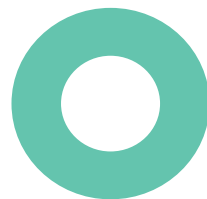
Resultaterne har betydning for museerne, idet de nuancerer mange borgeres og politikeres opfattelse af, at museerne primært benytter plancher og genstandstekster som formidlingsform, og at kommunikationen kun går én vej. Resultaterne viser, at der igennem historien har været anvendt en mangfoldighed af kommunikationsteknologier. Resultaterne er også vigtige for museumsforskningen, idet de på et forskningsbaseret grundlag understreger og empirisk nuancerer billedet af, at museer historisk har forstået kommunikation som en lineær proces fra afsender (museum) til modtager (bruger).

▲ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de ændrer det historiske billede af museerne som

statiske i deres formidlingsform og ude af trit med brugerne. Resultaterne viser, at museerne historisk og aktuelt er opsatte på at benytte mange forskellige kommunikationsteknologier for at imødekomme så mange af deres brugere som muligt, og at brugerperspektivet har været en del af overvejelserne ifm. kommunikation med omverdenen allerede i de tidligt-moderne museer.





Randers Kunstmuseum



Planetarium

Repræsentationsbarrierer på museer og blandt brugerne

✗ Hvad

Der eksisterer en række repræsentationsbarrierer i museet og blandt brugerne: forforståelser, fordomme, forventninger og adfærdsmønstre. En succesfuld ændring i repræsentationerne kræver, at de museumsprofessionelle har et kendskab til de konkrete barrierer og til, hvilke repræsentationsformer der bedst understøtter det formål, museet har med at kommunikere.

○ Hvordan

Vores museum dokumenterer, at der på museerne findes en række barrierer for god repræsentation såvel internt på museerne som hos brugerne. Det kan eksempelvis være en manglende viden hos museet om brugeres interesse for og relation til det, museet vil formidle. Det kan også være en opfattelse blandt

publikum om, hvordan man skal færdes på et museum, eller en forventning fra museets side om, hvad publikum gerne vil have. Implementering af nye kommunikationsformer kan være vanskelig, hvis museet oplever allerede at have en 'bæredygtig formidlingsmodel' (if it ain't broken, don't fix it) i forhold til en eksisterende brugergruppe. Herved risikerer museet at begrænse især den kommunikation, der rettes mod andre endnu ikke etablerede eller veldefinerede brugergrupper. Vores museum dokumenterer også en række måder, hvorpå museer kan identificere og imødegå disse repræsentationsbarrierer.

Projektet *Design og evaluering af oplevelser som middel til læring* på Limfjordsmuseet viser eksempelvis, at udstillingsdesign kan understøtte, at brugerne går på opdagelse ved at have en stærk fortælling og tematik i udstillingen og ved bevidst at ønske at påvirke brugernes adfærd og opfattelse af, hvad det vil sige at besøge museet, samt at give brugerne handlemuligheder i den konkrete udstilling. Resultaterne viser, at fortælleformer med inspiration fra spil kan overføres til designet af interaktive udstillinger.

Sådanne fortælleformer fjerner nogle af de begrænsninger, der findes i udstillingerne for at skabe en mere inddragende formidling, fordi de bryder med nogle af de strukturer, museet på forhånd har fastlagt i udstillingen.

Projektet *Ældre kunst og nutidige brugere* med Skovgaard Museet viser, at det gør en positiv forskel for brugerne, når museet ændrer, hvordan det repræsenterer sin samling. Ved at tage afsæt i lokalbefolkningens interesser, som projektet har afdækket, er museet begyndt at lægge vægt på en tematisk repræsentation, som taler ind i lokalbefolkningens hverdag. Resultaterne viser, at det gør samlingens repræsentation mere vedkommende.

Projektet *Kunst, dialog og eksperiment* med Randers Kunstmuseum viser, at benspænd kan være katalysatorer for at ændre rutiner og skabe bevidsthed om andre repræsentationsformer hos både museumsprofessionelle og brugere. Resultaterne viser, at begge grupper bliver klar over egne barrierer, når en udstilling for eksempel rykkes ud af de vante rum, og når et tema

sætter nye rammer for ophængning og publikumsinteraktion.

Vores museum afdækker også, at museets forforståelse af, hvordan en konkret repræsentation vil virke i mødet med brugerne, ikke nødvendigvis stemmer overens med det faktiske resultat. Udstillingers intenderede effekt og faktiske effekt kan være vidt forskellige.

Projektet *Astrofysik* med Planetarium dokumenterer, at repræsentationen i de traditionelle udstillinger baseres på en særlig forforståelse af, hvem de besøgende er, og hvad de ved om astronomi, astrofysik og rumteknologi. Med denne såkaldt 'implicitte besøgende' i baghovedet fokuserede Planetarium på individuelle, konkurrenceprægede spil på skærme. Først ved systematisk at afdække, at repræsentationer og brugere kan være meget andet, blev de professionelle bevidst om denne utilsigtede barriere.

Vores museum afdækker også, hvordan et historisk blik kan nuancere forståelsen af nutidige repræsentationsbarrierer. Projektet *Antikvarerne 1650-1750* viser således, at succesfuld repræsentation fremmes, når skabere og brugere deler samme kulturelle horisont. I perioden gik de lærde samlere og den sociale elite af egen drift på museum eller opsøgte den viden og de oplevelser, som samlingerne husede. Både skabere og brugere af samlingerne var opdraget til at integrere museumsbesøg i standens udbredte dannelses- og studierejser. Samtidig peger resultatet på faldgruberne, når professionelle og (potentielle) brugere ikke deler samme forståelse af, hvordan museernes repræsentation hænger sammen med betydning for brugerne.

➔ Hvem

Resultaterne har betydning for kuratorer, udstillingsplanlæggere og -designere. De får kendskab til de konkrete barrierer, der står i vejen for at opnå det ønskede

resultat med deres kommunikation. Resultaterne peger samtidig på, at museumsprofessionelle skal kende brugernes forhold til det, der repræsenteres, hvis museer skal udvikle anderledes og mere inkluderende kommunikationsformer allerede på et tidligt stadie af planlægningen. Resultaterne har også betydning for museets brugere og forhåbentlig dets ikke-brugere, der med nye og mere differentierede kommunikationsformer i højere grad end nu kan blive inddraget på museerne.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi det i sidste ende kan give bedre, mere mangfoldig og mere inkluderende museumskommunikation, der kan nå nye brugergrupper med indhold, der er relevant for dem.

Identifikation af succesfulde repræsentationsformer

✗ Hvad

Vores museum identificerer en række succesfulde former for, hvordan museer kan repræsentere indhold, og de former kan anvendes til at differentiere forskellige brugergrupper. En udstilling, et socialt arrangement eller en online-aktivitet

kan imødekomme flere opfattelser af den gode museumsoplevelse ved at bruge forskellige repræsentationsformer. Vores museum dokumenterer ligeledes, at indholdet i repræsentationerne har stor betydning for brugernes mulighed for at forbinde sig til museets genstande og finde dets emner relevante. Repræsentationsformerne skal således kobles til indholdet.

○ Hvordan

Projektet *Ældre kunst og nutidige brugere* med Skovgaard Museet viser, at første-personslydfortællinger har potentiale til at formidle ældre genstande (her et brevarkiv) på måder, som brugerne oplever er nærværende for dem. Det

Eksempler på succesfulde repræsentationsformer:

- **Fortælling** (brugermetafor: indlevelse i en novelle)
- **Opdagelse** (brugermetafor: stifinder på et skattekort)
- **Gamification** (brugermetafor: aktør i et spil).
- **Eksperiment** (brugermetafor: udvikling via deling)
- **Dialog** (brugermetafor: deltager i et møde)

er særligt lyden af stemmer, der har betydning for, hvordan brugerne erfarer nærværet i de ældre genstande og den fortid, de repræsenterer.

At fortælling bygger på en lang tradition, viser *Mellem center og periferi* og *Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform*, Vores museums to projekter om udviklingen af de danske folke- og friluftsmuseer fra 1870'erne. Såkaldte interiører sammensætter genstande med forskelligt ophav til tidstypiske miljøer. Hensigten er at gøre fortiden levende gennem en slags 'historisk digtning'. Projekternes resultater viser, at mange brugere identificerer sig med denne repræsentationsform, fordi den aktiverer genkendelige arbejdsprocesser og livsformer.

Projektet *Design og evaluering af oplevelser* med Limfjordsmuseet viser, at opdagelse som et grundformat i formidling styrker brugernes uformelle læring. En opdagelsesbaseret udstilling har en grundstruktur og en gennemgående tematik og fortælling, men giver samtidig mulighed for, at brugerne kan tilgå udstillingen med forskellige indgange og betræde forskellige stier. Herved er de med til at skabe deres egne veje i udstillingen.

Projektet *Levende og nærværende digitale oplevelser* i samarbejde med Nordjyllands Historiske Museum har anvendt spilelementer til udvikling af en mobil applikation, der sender brugerne på skattejagt på det tidligere militære anlæg Hals Museum og Skanse. De bliver aktører, der skal finde og forbinde informationsbrikker på forskellige steder i området. Applikationen har også en guide, så brugerne på bestemte steder kan vælge forskellige informationslag og forskellige repræsentationsformer (lyd, tekst, video). Resultaterne viser, at spilelementer kan forbinde et fortidigt sted med en nutidig, social praksis.

Som en del af samarbejdet med ENIGMA i projektet *Design af brugerinddragende formidling* er individuelle erindringer om internettet indsamlet gennem dialogisk kommunikation på sociale medier. Resultaterne viser, at en fokuseret indsats og klare invitationer til deltagelse kan øge engagementet. Samtidig peger resultaterne på, at deltagelsen er størst, når tærsklen for bidrag sættes lavt. Samarbejdet har bidraget til museets udvikling af dialogisk kommunikation både som genstandsfelt og som formidlingsredskab.

➔ Hvem

Resultaterne har betydning for museernes udstillingsudviklere- og designere, der får indblik i en række repræsentationsformer før og nu, som allerede i planlægningsfasen giver mulighed for at udvikle anderledes og mere inkluderende udstillinger eller anden kommunikation med brugerne. Resultaterne har endvidere betydning

for museets brugere og nuværende ikke-brugere, der har mulighed for at opleve en større mangfoldighed af repræsentationsformer og dermed få flere indgange til at skabe mening.

△ Hvorfor

Med et kendskab til flere forskellige repræsentationsformer har museerne mulighed for på et forskningsbaseret grundlag at udvikle udstillinger og anden kommunikation, som imødekommer en større gruppe af såvel brugere som ikke-brugere. Det kendskab er vigtigt, fordi det muliggør, at museer ud fra deres samlinger kan tage afsæt i aktiviteter, temaer og indhold, brugerne finder relevante.



ENIGMA Instagram



Mobil app
Nordjyllands Historiske Museum

Form, indhold og teknologi skal stemme overens for at skabe gode, sociale museumsoplevelser

✗ Hvad

Museumsrepræsentation kan med fordel tage afsæt i, at museums kommunikation i udgangspunktet er en social og situeret praksis. Museumsrepræsentation skal balancere mellem, hvem der kommunikeres til og med (brugere), hvad der kommunikeres (indhold), hvordan der kommunikeres (form), og *hvor* der kommunikeres (fysisk, virtuelt, inde, ude).

Mens motivationer for levendegørelser i dag koncentrerer sig om den anderledes form, viser projektet *Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform* fra

blandt andet Hjerl Hede og Den Fynske Landsby, at tidligere levendegørelser også handlede om at formidle en anden fortid, og at netop det var afgørende for den publikumstilstrømning, disse museer havde.

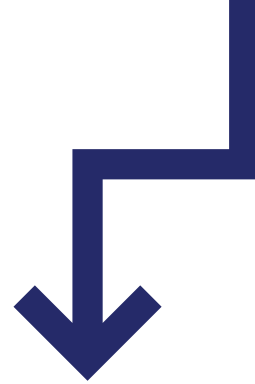
○ Hvordan

Vores museum dokumenterer, at der er forskel på at skabe museums kommunikation med henblik på individuel deltagelse og med henblik på at skabe rum for medborgerskab. Museumsprofessionelle har brug for at klargøre formålet med deres kommunikationsinitiativer og designe

museumskommunikationen derefter.

Projektet *Kunst, dialog og eksperiment* med Randers Kunstmuseum viser, at de fysiske rammer, herunder arkitektur, spiller en central rolle for, hvordan brugere skaber mening med museets repræsentationer. Ved at nedbryde de traditionelle museumsrammer og – i nogle tilfælde helt bogstaveligt – komme ned på jorden skabes der rum for en mere socialt inkluderende museumsoplevelse, hvor også flere ikke-brugere kan blive en del af kommunikationen.

Projektet *Museet som hybridt oplevelsesrum* med Danmarks Borgcenter viser, at brugen af iPads i udstillingen kan virke både understøttende og ødelæggende for den sociale oplevelse. Nogle besøgende mener, at iPads styrker den fælles sociale museumsoplevelse, fordi de virker som noget, man kan samles om, mens andre synes, de virker forstyrrende og gør, at man taler mindre sammen. Resultaterne peger på, at udstillingsdesignere med fordel kan overveje, om den samlede kommunikation skal understøtte individuel eller social kommunikation, så digitale teknologier integreres i den



Center for Makroøkologi, Evolution og Klima



Center for Makroøkologi, Evolution og Klima

samlede kommunikation og ikke er en teknisk tilføjelse.

I det borgerinddragende projekt *Citizen science-kommunikation* viser undersøgelser, at det sociale rum, der skabes i den dialogiske interaktion mellem borgerne og mellem borgere og forskere, medvirker til, at borgerne ønsker at deltage. Det sociale kommunikationsrum er således afgørende for, at den viden, der skabes i projektet, i sidste ende accepteres som relevant af borgerne.

Udstillingen 'Made in Space' i Planetarium er udviklet ved at inddrage feedback fra brugerne. Undersøgelser af udstillingskommunikationen i projektet *Astrofysik* viser, at design, der åbner for dialog og social interaktion, øger motivationen til at sætte sig ind i komplekse og fremmede emner. For eksempel øges social interaktion af store skærme på standere ude i udstillingsrummet, fordi brugere sammen kan interagere med det, der vises på skærmen.

➔ Hvem

Resultaterne har betydning for udstillingsplanlæggere og -designere, som kan bruge indsigterne til at designe mere målrettet museums kommunikation til forskellige brugergrupper med forskellige opfattelser af den gode museumsoplevelse.

△ Hvorfor

Ved at skabe mere målrettede kommunikationsformer kan museerne udvikle museums kommunikation, der møder flere forskellige grupper opfattelser af den gode museumsoplevelse, og de kan også tiltrække nuværende ikke-brugere. Forskningsbaseret viden om disse kommunikationsformer er også vigtig, fordi den medvirker til at rykke et udbredt fokus på teknologi, når nutidens museer skal forny deres repræsentationsformer.



Planetarium



Randers Kunstmuseum



Overordnede resultater vedrørende brugerdimensionen

Brugerdimensionen omfatter alle aspekter af museernes virksomhed. Det vil sige, at brugerdimensionen ikke blot omfatter det publikum, som besøger museernes udstillinger, men for eksempel også inkluderer brugere af museets kommunikation på onlineplatforme og i medier, frivillige organiseret i interessegrupper og museumsforeninger, museets egne ansatte, fagfolk og offentligheden generelt. Brugerdimensionen drejer sig derfor også om, hvordan mangfoldige brugergrupper oplever museets kommunikation af kunst-, kultur- eller naturfaglig viden, samt hvordan disse grupper involveres i arbejdet med ustillingsdesign og i museet som organisation. Brugerdimensionen handler også om, hvordan brugergrupper indtænkes i kommunikation knyttet til museernes respektive genstandsfelter, samt hvilket udbytte de forskellige grupper vurderer at opnå ud fra interaktionen med museet i form af udstillinger eller anden kommunikation.



Danmarks Borgcenter

Den sociale dimension er en vigtig del af museumsoplevelsen:

Nuancering og kvalificering af, hvad der indgår i den sociale dimension

✗ Hvad

Vores museum har identificeret, at det sociale aspekt af oplevelsen har stor betydning for brugernes brug af museumsudstillinger. Vores museum nuancerer og kvalificerer, hvad der indgår i den sociale dimension og peger på, at brugernes erfaringer i videste forstand har betydning for museumsoplevelsen. De erfaringer kan være erhvervet gennem andre medier (for eksempel online, i populærkulturen eller faglige dokumentarproduktioner), i hverdagsliv, gennem hobbyinteresser og familiebaggrund.

○ Hvordan

Vores museum har undersøgt brugergrupper på tværs af meget forskelligartede museumsinstitutioner og udstillingssteder og inden for kommunikation af kunst, kultur- og naturhistorie. Vores museum har altså undersøgt brugeres erfaringer og tolkninger på tværs af forskellige genstandsfelter.

Projektet *Museet som hybridt oplevelsesrum* med Danmarks Borgcenter viser for eksempel, at brug af teknologiske hjælpemidler som iPads både kan begrænse og fremme den sociale interaktion, alt efter hvad brugerne opfatter som gode sociale måder at være sammen på.

Projektet *Design og evaluering af oplevelser* med Limfjordsmuseet viser, at oplevelsesbaseret læring både er tæt knyttet til og afhængig af den sociale oplevelse og konstellation. Brugere anvender mindre tid til den personlige fordybelse og opdagelse, når den sociale oplevelse kommer først.

Projektet *Ældre kunst og nutidige betragtere* med Skovgaard Museet viser, at museet med fordel kan udvikle formidling, som taler ind i lokale interessefællesskaber og dermed i eksisterende sociale strukturer. Resultaterne peger på, at det kan være fordelagtigt at gøre plads til og gå i dialog med eksisterende interessefællesskaber, hvis museet vil få forbindelse til nye, lokale brugergrupper.

En mobil applikation, der er udviklet i samarbejde med Nordjyllands Historiske Museum i projektet *Levende og nærværende digitale oplevelser*, anvender spilelementer, der tilskynder til forskellige brugsformer på det ubemandede Hals Museum og Skanse. Undersøgelser af disse former viser, at nogle brugere samarbejder om de aktiviteter, appen lægger op til, mens andre konkurrerer individuelt. I begge brugergrupper understøtter appen brugerne i at bevæge sig hen til og

undersøge dele af udstillingen, de ikke kender til eller har tænkt over, at de kunne se.

Medudviklingen i projektet *Astrofysik* af en ny permanent udstilling, 'Made in Space', på Planetarium viser, at det sociale aspekt af museumsoplevelsen medvirker til at øge inklusion af forskellige brugergrupper. Resultaterne peger på, at social og kønsmæssig inklusion fremmes ved, at museet undersøger brugernes forhåndsviden, sætter deres kroppe i relation til temaets abstrakte stof og designer for sociale oplevelser. Herved skabes et socialt erfaringsrum for brugerne, som muliggør samarbejde og dialog undervejs om forskellige tilgange til stoffet.

→ Hvem

Resultaterne er vigtige for museerne og de medarbejdere, som arbejder med planlægning og opbygning af udstillinger samt med kommunikation.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi museumsformidlere får indsigt i, at de ved at tænke den sociale dimension ind fra starten får bedre mulighed for at tiltrække nye brugergrupper, for hvem det sociale samvær er vigtigt for museumsoplevelsen.





Identifikation af mangfoldige fællesskaber og brugergrupper og udvikling af forskellige metoder til at undersøge disse

✗ Hvad

Vores museum har udvidet både museumsforskernes og museumspraktikeres metodologiske værktøjskasse til at forstå og undersøge museumsbrugere. Vores museum har også præciseret forskelle på brugeroplevelse, brugerdeltagelse og kulturelt medborgerskab. Vores museum tilbyder nye måder at forstå museernes brugere og deres brug af museet, samt hvordan og hvorfor de bruger museet. Som et supplement til eksisterende demografiske beskrivelser af museernes brugergrupper tilbyder Vores museum forståelser baseret på opfattelser af, at relationer mellem køn,

familieforhold, hobbyinteresser mv. er kvalitative parametre, som kan anvendes til at forstå brugernes interaktion med museet, og hvordan de skaber mening i den interaktion. Disse tilgange gør det muligt at svare på, hvorfor og hvordan brugerdimensionen sættes i spil i forhold til museet, og ikke blot, hvem der besøget et fysisk museum hvor og hvornår.

○ Hvordan

Vores museum har afprøvet forskellige metoder til at undersøge og inddrage forskelligartede brugergrupper: individuelle og fokusgruppeinterview, observation af almindelig praksis og særlige aktiviteter, workshopmodeller og samskabelse. Vores museum har også udviklet fællesskabsopfattelser baseret på for eksempel kønsforståelse, hverdagserfaringer, interesse- og erindringsfællesskaber og potentielle roller som medskabere.

I projektet *Ældre kunst og nutidige brugere* med Skovgaard Museet er lokale ikke-brugere interviewet individuelt i hjemmet og på museet. Her er de også fulgt på deres vej rundt i samlingerne. Indsigterne fra disse kvalitative tilgange har gjort det muligt at udvikle formidling, som opleves vedkommende af ikke-brugere.

Projektet *Astrofysik* med Planetarium viser, at design for kønsinklusion bl.a. medfører, at flere besøgende kan relatere sig selv og deres hverdagsliv til udstillingens indhold. Brugerne tillægger det også positiv betydning, at udstillingen fokuserer på den sociale oplevelse samt på, at der skabes en relation til temaets forskere.

Projektet *Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform* viser, at de første levendegørelser af landboliv også talte ind i forskellige fællesskaber. Hvor den levendegjorte fortid for mange besøgende var sjælden og noget sensationel, kunne flere ældre drage paralleller til

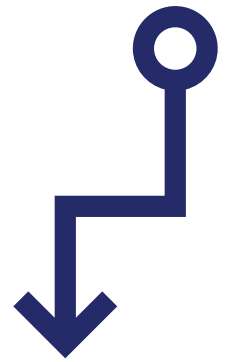
deres egne erfaringer. For dem var det ikke kun en fortid, der var tidsmæssigt tæt på. Den var også identitetsnær, velkendt og genkendelig.

→ Hvem

Igennem systematisk afprøvning og oparbejdelse af erfaring med forskellige forskningsmetodikker har Vores museum etableret et højt, forskningsfagligt niveau i forhold til at belyse forskellige og komplekse brugergrupper. Resultaterne er vigtige for museumsformidlere, fordi de ved hjælp af disse metodikker kan undersøge museets brugere og få en dybere forståelse af disse. Resultaterne er vigtige for museerne, som ved at arbejde med en kompleks og mangfoldig forståelse af, hvem museernes brugere er, kan arbejde systematisk med at udvikle deres kommunikationsstrategier i forhold til både eksisterende og fremtidige målgrupper. Resultaterne er også vigtige for bevillingsgivere på det politiske niveau, der ønsker at fremme en mere nuanceret forståelse for, og udvikling af, best practice i forhold til at få nye brugergrupper i tale og styrke disses kulturelle medborgerskab.

△ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de viser museerne, at de kan tiltrække nye brugere til deres udstillinger, hvis de skaffer sig dybtgående viden om forskellige brugergrupper og tilpasser deres kommunikation efter, hvem de gerne vil tiltrække. Resultaterne styrker den internationale gennemslagskraft af dansk museumsforskning, samtidig med at de giver museumssektoren og politikere en værktøjskasse at arbejde med fremover.



Brugernes erfaringer i videste forstand har betydning for museumsoplevelsen og må derfor tænkes ind i designprocessen fra starten

✗ Hvad

Brugerne har erfaringer med sig, når de besøger et museum. Den erfaring spiller en stor rolle for brugerens forventning til museumsoplevelsen: om der er tale om en individuel eller social oplevelse, hvilken relation de oplever at have til udstillingen, og om de foretrækker en udstilling, hvor de skal deltage.

○ Hvordan

Gennem interview, spørgeskemaundersøgelser, observation og afstemninger dokumenterer Vores museum, at brugerne har forskellige forventninger til museumsbesøget, og at de relaterer sig til udstillingen på forskellig vis ud fra deres baggrundserfaringer. Programmet dokumenterer også, hvordan museer kan styrke relevansen for brugerne ved at koble kommunikationen til disse forventninger, erfaringer og relationer.



Projektet *Kunst, dialog og eksperiment* med Randers Kunstmuseum viser, at de besøgende relaterer sig til kunsten ud fra deres erfaringer. Nogle knytter et værk til en oplevelse i deres eget nære liv, for eksempel erindringer eller begivenheder. Andre bemærker kunstnerens maletekniske kvaliteter, mens andre igen har fokus på stemningen i et billede. Resultaterne viser, at museer med fordel kan inddrage brugernes forskellige erfaringer, når de designer udstillinger eller andre former for brugerrelateret kommunikation.

Projektet *Citizen science-kommunikation* sammen med CMEC ved Københavns Universitet viser, at samarbejdet mellem borgere og forskere i et borgerinddragende projekt har stor betydning for deltagernes handlekraft og lyst til at deltage i dataindsamling. Resultaterne viser, at relevansen af kommunikationen med museet øges, når deltagerne er medskabere og har mulighed for at påvirke, hvad der forskes i, og hvordan forskningen kommunikeres.

Medudviklingen i projektet *Astrofysik* af udstillingen 'Made in Space' på Planetarium dokumenterer, at museet kan kvalificere designprocessen ved at inddrage og undersøge en bred vifte af mulige brugere. I projektet blev undersøgelsesgrupper valgt ud fra bestemte kriterier:

- De skulle være en mor/far og et barn, som havde lyst til at deltage i en række interview over et års tid
- De skulle være såkaldt ikke-brugere frem for brugere, som tidligere havde benyttet sig af Planetariums tilbud (men gerne brugere af andre museumstilbud) og
- De skulle ikke have en naturvidenskabelig baggrund.

Resultaterne viser, at netop variationen i brugergruppernes erfaringer fremmer nye designløsninger og udstillinger, der taler til et bredt publikum.

Projektet *Design og evaluering* med Limfjordsmuseet viser, at en brugercentreret tilgang til designprocessen

er nødvendig, hvis man vil udfordre de museumsprofessionelles ønsker om, hvordan brugerne skal agere i en ny udstilling, og hvad de skal få ud af den. Resultaterne viser, at tilgangen kræver systematisk undersøgelse af mulige brugergrupper og inddragelse af deres erfaringer i designudviklingen.

→ Hvem

Resultaterne har betydning for museets formidlere og udstillingsdesignere. Det er vigtigt, at de er opmærksomme på at indtænke brugergrupperes hverdagserfaringer, vaner, adfærd og forforståelser allerede i designfasen, og at de overvejer måden, hvorpå disse elementer indarbejdes fra starten.

▲ Hvorfor

Resultaterne er vigtige, fordi de viser, at museerne er nødt til at indtænke og kombinere indhold, form og brugere allerede i idéudviklingsfasen og ikke først, når form og indhold er udarbejdet. Derved opnår museerne, at flere brugere finder deres kommunikation relevant, og museerne øger muligheden for at inddrage helt nye brugere på måder, der styrker deres handleberedskaber.

Oversigt over Vores museums programprojekter

Antikvarerne 1650-1750

Ph.d.-studerende, cand.mag.
Valdemar Hedelykke Grambye

Lektor, ph.d. Lars Bisgaard,
Syddansk Universitet

Antikvarer før 1750, herunder den kendte Ole Worm (1588-1654), skabte forudsætningerne for etableringen af de moderne, danske museer i 1800-tallet og den første forståelse for systematisering af samlinger og genstande. Formålet med projektet er at bidrage til at forstå antikvarernes samlingsmæssige hensigter og ambitioner, den historiske

relativitet til nutidens museumsformidling og antikvarismens betydning. Det formål opfyldes ved at undersøge udvalgte, danske antikvarers netværk, formidlingspraksis og lærdomsforståelse. Vi anlægger et transnationalt, netværksbaseret helhedsperspektiv på de danske private samlinger og deres udøvere i perioden 1650-1750 for på innovativ vis at placere historien om antikvarismen og de private samlinger i Danmark inden for en international forskningsdiskussion om tidlig transnational museums- og samlingsvirksomhed i Europa. Projektets empiriske grundlag er breve, dagbøger, accessions-, inventar- og samlingslister, auktionskataloger, publikationer m.m. med et særligt fokus på 'kulturhistoriske' genstande.

Projektets indsigter perspektiveres i forhold til moderne museumsforsknings konstruerede dilemma imellem oplysning og oplevelse. Herved dannes en afgørende historisk klangbund for de formidlingsmæssige diskussioner i det kollektive forskningsprojekt Vores museum, som projektet er en del af.

Mellem centrum og periferi: Museumsudvikling 1850-1950

Ph.d.-studerende, cand.mag.
Kasper Haunstrup Madsen

Lektor, ph.d. Lars Bisgaard,
Syddansk Universitet

Moderne danske museers vigtigste vækstperiode er 1850-1950, og de fleste museer ligger stadig uden for de store byer. Projektets formål er at bidrage til at forstå grundlaget for at oprette de mindre kulturhistoriske provinsmuseer. Det formål opfyldes ved at undersøge disse museers institutionshistorie samt deres formidlingsformer ud fra en tese om, at afvejninger af oplysning og oplevelse afhænger af geografisk

placering. Var de mindre provinsmuseer mere aktive end de større bymuseer til at skabe netværk til andre lokale aktører og udvikle museumsformidling i forhold til for eksempel højskoler og forsamlingshuse? Det primære empiriske grundlag er årsskrifter, organisationsdokumenter og interne arbejdsnoter fra de kulturhistoriske provinsmuseer, der opstår i perioden. Hermed sikres en spredning i forhold til

Randers Kunstmuseum



størrelse, alder og geografisk placering. Museernes tidlige institutionshistorie er ikke gennemgået med det sigte før, og projektet udgør dermed et afgørende historisk grundlag for Vores museums

nutidige spor, især i forhold til at afdække institutionsanalyse og forstå geografiske og kulturelle positioner i dilemmaerne mellem oplevelse og oplysning.

Levendegørelse som formidlings- og oplevelsesform på kulturhistoriske museer gennem 100 år

Ph.d.-studerende, cand.mag. Tilde Strandbygaard Gabriel Jessen
Professor, ph.d. Anette Elisabeth Warring, Roskilde Universitet

Levendegørelse af fortid er vokset eksplosivt i løbet af de sidste årtier, og i dag er forskellige former for levendegørende formidling en integreret del af mange kulturhistoriske museers praksis. Ansatte, frivillige og besøgende iscenesætter på museerne en række forskellige historiske teknologier, aktiviteter og sociale roller, der blandt andet skal gøre forskellige fortider mere levende for

publikum. Levendegørelser er imidlertid ikke noget nyt fænomen, og i dette projekt undersøger vi fænomenets mere end 100-årige forhistorie: Hvor, hvornår, hvordan, hvorfor, til og for hvem danske museer har levendegjort fortid gennem de sidste ca. 100 år? Projektet berører dermed både institutions-, repræsentations- og brugerdimensioner i Vores museums samlede program. Formålet

er at bidrage til en mere nuanceret forståelse af museers interaktion med det omgivende samfund historisk set. Det primære empiriske grundlag er museale arkiver og avismateriale, mens projektet teoretisk trækker på traditioner inden for specielt historiedidaktik.

Generalist eller specialist?

En undersøgelse af museumsprofessionens udvikling fra 1958 til i dag med særligt fokus på forventningerne til de museumsprofessionelles kompetencer

Ph.d.-studerende, cand.mag. Susanne Krogh Jensen

Professor, ph.d. Hans Dam Christensen, Københavns Universitet

Siden den første lov om kulturhistoriske lokalmuseer blev vedtaget i 1958, har danske museer oplevet en professionalisering på en lang række områder. Skiftende opfattelser af museernes institutionelle rolle og opgaver i velfærdssamfundet har ført til ændringer i museumsmedarbejdernes arbejde og i forventningerne til deres kompetencer. Centralt for disse ændringer er fortløbende debatter om museet som institution – ikke mindst debatten om forholdet mellem oplysning og oplevelse i museernes arbejde. Dette projekt har til formål at bidrage til en nuanceret forståelse af museernes professionalisering. Formålet opnås ved at analysere museumsarbejdets

udvikling fra 1958 til i dag. Grundlaget for den empiriske del af undersøgelsen er lovgivning og tilhørende regelsæt, de udbudte uddannelsesmæssige muligheder for museumsprofessionelle samt museernes organisatoriske udvikling i form af deres strategiske og praktiske udfyldelse af de skiftende rammer. Ved at karakterisere og diskutere museumsprofessionernes udvikling i relation til museernes placering som kulturelle samfundsinstitutioner tilføjer projektet Vores museums overordnede program et vigtigt historisk perspektiv og styrker samtidig vidensgrundlaget for nutidens debatter om museers interaktion med det omgivende samfund.

Digital museumsformidling i Danmark: En kritisk evaluering af implementering og impact

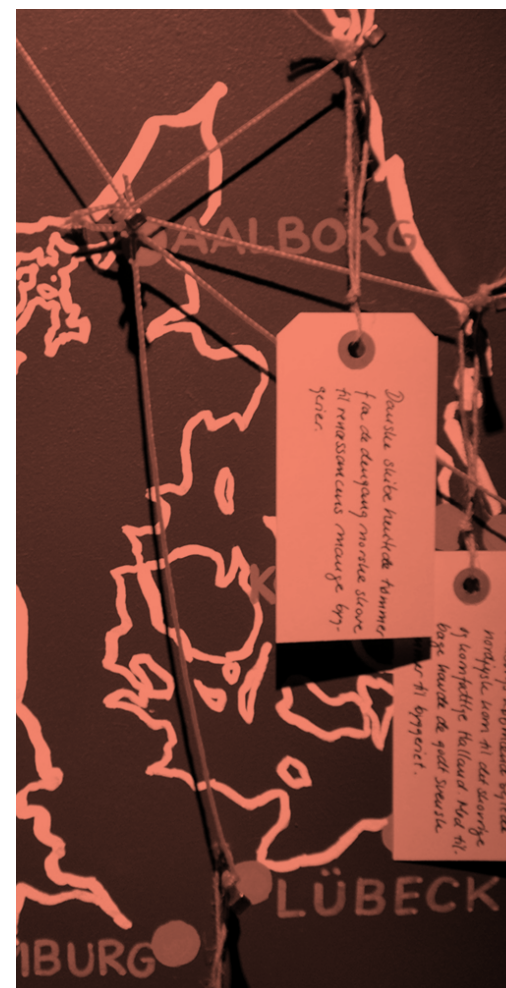
Ph.d.-studerende, cand.mag. Eva Pina Myrczik
Professor, ph.d. Hans Dam Christensen, Københavns Universitet

Båret frem af digitale teknologiers udvikling, kulturpolitiske krav, offentlige projektmidler og offentlig-private samarbejder har museernes digitale formidling udviklet sig hurtigt over knap tre årtier. De nye formidlingsformer og -projekter baseres ofte på en stærk tro på digitale teknologiers muligheder for at formidle oplevelse og oplysning med afsæt i brugernes behov. Men vi mangler en samlet opsamling på og evaluering

af alle disse erfaringer. Formålet med dette projekt er at bidrage til en sådan evaluering, og det sker ud fra følgende forskningsspørgsmål: På hvilke måder fremmer digitaliseret museumsformidling i Danmark brugernes inddragelse, oplevelse og videndeling? Det empiriske datagrundlag er hovedsagelig kvantitativt og skabes via en landsdækkende undersøgelse blandt modtagere af Kulturministeriets tilskudsordninger og

private fondstildelinger. Analysen kontekstualiseres i forhold til eksisterende brugerundersøgelser, resultatkontrakter, kulturpolitiske udredninger og uddybende kvalitative interview med centrale aktører. Projektet danner en afgørende, kvantitativ ramme for Vores museums casebaserede projekter vedrørende nutidens praksis med brugerinddragelse.

Limfjordsmuseet



Design og evaluering af oplevelser som middel til læring i en museumskontekst

Ph.d.-studerende, cand.it. Kristina Madsen; professor

Professor, ph.d. Jens F. Jensen, Aalborg Universitet

Limfjordsmuseet

Limfjordsmuseet planlægger inden for de næste år at etablere en ny permanent udstilling om Limfjordens søfart under arbejdstitlen 'Kurs og kompas'. Udstillingen vil bruge interaktive multimedier som midler til at skabe læring gennem fascination og forundring i stedet for fakta. Casen udgør således en enestående mulighed for at få indflydelse på og meddesignere

den faktiske udstilling og efterfølgende evaluere effekter og brugeroplevelser. Forskningsspørgsmålet er: Hvordan designer man ved hjælp af digitale, interaktive teknologier engagerende oplevelser, der er i stand til at optimere læring i forhold til stedbunden, maritim kulturarv, og i hvilket omfang sker den læring? Metodisk anvendes tilgange som research through design, aktionsforskning og oplevelsesdesign; mens evaluering sker via etnografiske metoder som deltagende observation og kvalitative brugerundersøgelser. Projektet medvirker især til at undersøge Vores museums repræsentations- og brugsdimensioner, og dets resultater har stor relevans for de mange museer, der anvender digitale teknologier og medier som veje til oplevelsesorienteret læring.

Levende og nærværende digitale oplevelser på ubemandede udstillingssteder

Ph.d.-studerende, cand.it.
Rameshnath Kala Krishnasamy
Professor, ph.d. Jens F. Jensen,
Aalborg Universitet
Nordjyllands Historiske Museum

Centraliseringer og rationaliseringer af museumsdriften på danske museer betyder bl.a. lukning af mindre afdelinger. Et alternativ til sådanne lukninger af afdelinger er at arbejde med ubemandede museer og udstillinger, hvor digitale medieteknologier kan facilitere en selvbetjent museumsoplevelse. Dette forskningsprojekt tager udgangspunkt i de udfordringer, der er for at kunne fortsætte driften og bibeholde de historiske landemærker, så formidlingen bliver leveret in situ via passende teknologiske platforme. Dette projekts forskningsbidrag vil være generelle designprincipper og designguidelines, der kan anvendes i lignende konstellationer af brugere, kontekst og teknologi. Det empiriske grundlag er mindre afdelinger under

Nordjyllands Historiske Museum, som er under omdannelse til selvbetjente udstillingssteder. Projektet bidrager således med teoretisk, metodisk og empirisk viden i forhold til at designe digitale teknologier, der kan understøtte brugeroplevelser på sådanne udstillingssteder. Metodisk anvender designdelen tilgange som research through design, aktionsforskning og constructive design research, mens brugeranalyserne indrager både kvalitative og kvantitative metoder. Der er tale om en eksplorativ designtilgang, hvor data skabes for at kunne udvikle koncepter, der efterfølgende designs, analyseres og evalueres i et iterativt forløb.

Kunst, dialog og eksperiment: Brugerdeltagelse som social katalysator for ny museums-kommunikation

Ph.d.-studerende, cand.mag.
Christiane Witzel Særkjær
Lektor, mag.art.
Ane Hejlskov Larsen,
Aarhus Universitet
Randers Kunstmuseum

Formålet med projektet er at bidrage til at styrke muligheden for at tiltrække forskellige brugergrupper på kunstmuseer gennem deltagende formidling. Dette opnås ved at udvikle og undersøge nye former for deltagelse af og dialog

med brugere og potentielle brugere af Randers Kunstmuseum ud fra spørgsmålene: Hvordan aktiveres permante kunstsamlinger? Hvilken betydning har museumsrummet og interaktionen mellem brugerne for deres kunstoplevelse, og hvordan udvikles brugernes deltagelse på museet, så den giver mening for den enkelte, institutionen og samfundet? Det er projektets tese, at deltagende formidling i en kunstmuseal sammenhæng skaber nye sociale og æstetiske møder for og med brugerne. Disse møder åbner for nye forståelser af kunst og øger samtidig brugernes samfundsmæssige engagement. Metodisk anvendes en kvalitativ, eksperimentel tilgang med brugerinterview og deltagerobservation samt en række konkrete interventioner. Her udvikles og afprøves forskellige udstillings- og kommunikationseksperimenter for eksempel i form af et pop up-museum, hvor brugerne møder værker fra Randers Kunstmuseums samling i og uden for museet. Projektets resultater bidrager med nye tilgange til, hvordan kunstmuseer kan skabe mere

deltagende kommunikationsformer og inddrage forskellige brugergrupper, hvilket er relevant for andre museer og kulturinstitutioner, der ønsker at fremme medborgerskab og dialog.

Randers Kunstmuseum



Ældre kunst og nutidige brugere: Nye metoder til formidling af Skovgaardfamiliens kunst og samtid

Ph.d.-studerende, cand.mag.
Mia Yates
Lektor, mag.art.
Ane Hejlskov Larsen,
Aarhus Universitet
Skovgaard Museet

Jo ældre genstande, et museum formidler, jo mere udfordrende kan det være at forstå dem. Dette projekt har til formål at styrke varierede brugergruppers oplevelse og forståelse af ældre kunst. For at opfylde

det formål undersøger projektet følgende hovedspørgsmål: Hvilke kontekstuelle rammer fremmer nutidige brugeres forståelse af Skovgaard Museets samling? Og hvordan kan nye formidlingsgreb åbne samlingen for flere forskellige brugergrupper?

Projektet tager afsæt i en evaluering af Skovgaard Museets hidtidige formidlingseksperimenter samt i kvalitative, antropologiske feltundersøgelser af museets brugere og ikke-brugere for at afdække deres oplevelser af den eksisterende formidling. På baggrund af evalueringen og brugerundersøgelserne udvikles prototyper på formidlingstiltag, som afprøves ved særarrangementer på Skovgaard Museet.

Det er tesen, at netop Skovgaard Museets samlingsfundament i en kunstnerfamilie udgør et forankringspunkt for brugernes identifikation, der kan bygge bro over tidskløften. Skovgaardfamiliens personlige

Astrofysik: Mellem forskningsfaglighed og engagerende formidling

Ph.d.-studerende, cand.scient.
Line Skøtt Nicolaisen
Lektor, ph.d. Marianne Achiam,
Københavns Universitet
Planetarium

Det ultimative mål for science centre og museer er at gøre viden tilgængelig for offentligheden. Internationale undersøgelser viser imidlertid, at denne viden ikke er lige tilgængelig og relevant for alle, og

at køn spiller en stor rolle for besøgendes oplevelser af formidling. Dette projekt har til formål at bidrage til at styrke en differentieret formidling af naturvidenskab især i forhold til astrofysik. Formålet søges opfyldt ved at undersøge et planetariums formidling med fokus på mulige in- og eksklusionsprocesser af brugere.

Projektet benytter didaktisk teori til at undersøge betingelser, der har indflydelse på udformningen af formidling i udstillinger og andre formidlingstilbud. Ændrer transformationen af videnskabelig viden til bred formidling professionelle formodninger om en besøgende? Er transformationen med til at viderebringe stereotype forestillinger om, hvad der udgør en besøgende, som er interesseret i astronomi? Hvilke elementer er vigtige for at fremme en differentieret formidling?

fortællinger inddrages derfor i de nye formidlingstiltag, som udvikles ved hjælp af narrativitetsteori, eftersom narrativer kan skabe meningsfulde forbindelser mellem fantasi og virkelighed og herigennem være et effektivt redskab til at aktivere historien i relation til nutiden. Sensorisk teori inddrages også for at afdække, hvordan og med hvilket formål forskellige sanser kan komme i spil og understøtte varierede møder med samlingen.

Projektet bidrager således med idéer til, hvordan kunstmuseer med historisk kunst kan fremme samlingernes sociale og kulturelle tilgængelighed ved hjælp af narrativer og sensoriske elementer. På den måde styrker delprojektet demokratiseringen af kunstmuseer i Danmark i forhold til nye brugergrupper.

Empirisk meddesigner projektet en ny udstilling sammen med Planetarium med fokus på at udvikle differentieret formidling. Metodisk anvendes interview med mulige brugere opdelt i forhold til køn og af meddesign baseret på brugeranalyser. Projektets resultater vil danne grundlag for et inkluderende design af udstillingen og vil bidrage til at udvikle viden om at designe for inklusion.

Projektet vil derved bidrage med vigtig viden om, hvordan man kan designe for inklusion inden for et emne, som mange borgere traditionelt opfatter som ekskluderende. Denne viden har ikke kun relevans for danske science centre, men også for museer generelt, nationalt og internationalt.



ENIGMA

Design af brugerinddragende formidling

Postdoc, ph.d. Rikke Haller Baggesen

Professor MSO, ph.d. Michael Haldrup, Roskilde Universitet

ENIGMA - Museum for post, tele og kommunikation

Digitale teknologier medvirker ikke blot til at ændre museers fysiske og virtuelle formidling, de åbner også for nye former for udveksling mellem museer og brugere, når brugerne eksempelvis inddrages som medindsamlere. Dermed udviskes grænserne mellem indsamling og formidling, og samtidig skubber udviklingen til museernes traditionelle opdeling mellem forskningsfaglige og formidlingsfaglige opgaver og kompetencer. Projektet sætter fokus på denne proces ved at undersøge samspillet mellem indsamling og

formidling, oplysning og oplevelse, og borgerbidrag og museumsfaglighed i en brugerinddragende indsamlingspraksis. Projektet undersøger ligeledes, hvordan designmetoder og forskningsforankring kan være med til at understøtte museets udviklingsproces. Empirisk bygger projektet på medudvikling og evaluering af 'Den eksplorative udstilling' på kommunikationsmuseet ENIGMA gennem workshops og brugerundersøgelser med fokus på at skabe såvel gode brugeroplevelser som samplingsrelevant indhold.

Museet som hybridt oplevelsesrum

Ph.d.-studerende, cand.mag.
Signe Lykke Littrup

Professor MSO, ph.d. Michael Haldrup, Roskilde Universitet

Danmarks Borgcenter

At tilbyde attraktive oplevelser er de sidste årtier blevet en vigtig opgave for de danske museer, og digitale teknologier har gjort deres entré på museerne med løftet om at befordre fordybende oplevelser, interaktion og leg for de besøgende. Dette projekt har til formål at bidrage til at styrke viden om, i hvilket omfang og på hvilke måder digitale

teknologier understøtter den fysiske museumsoplevelse. Formålet opfyldes ved at undersøge, hvorvidt og i givet fald hvordan digitale teknologier styrker vekselvirkningen mellem individuelle og sociale udstillingsoplevelser, analoge og virtuelle rum, samt i hvilken grad oplevelsesdesign kan understøtte leg såvel som læring og erfaring i oplevelsesrummet.

Teoretisk arbejder projektet ud fra postfænomenologisk teori, der har fokus på, hvordan menneskers oplevelser medieres teknologisk i et hybridt felt mellem det fysiske og virtuelle rum. Empirisk har projektet fokus på Danmarks Borgcenter, som i 2018 skulle justere dele af sine udstillinger. Metodisk foretages observationer og optagelser af museumsgæsters interaktioner på Danmarks Borgcenter,

og der foretages interview af gæster og hyppige museumsgæster såvel som og ikke-brugere. På den baggrund arbejdes med brugerfokuserede designtilgange med henblik på at redesigne dele af Borgcentrets formidling.

Dette projekt bidrager til det overordnede forskningsprojekt med teorier og viden om samspillet mellem digitale og analoge teknologier i udstillingsrum og med viden om museumsgæsters teknologisk medierede oplevelser, hvilket har bred relevans for museumssektoren.

Citizen science-kommunikation

Ph.d.-studerende, cand.it.

Niels Jørgen Gommesen,
Syddansk Universitet

Professor, dr. phil. Kirsten Drotner,
Syddansk Universitet

Center for Makroøkologi,
Evolution og Klima,
Københavns Universitet

Stadig flere museer anvender begrebet citizen science, eller borgervidenskab, til at angive, hvordan museer involverer ikke-forskere i videnskabelige aktiviteter. Ikke mindst naturhistoriske museer inddrager borgere i at indsamle og dele store mængder data, som forskerne ofte ikke selv er i stand til at indsamle, om for eksempel forekomster af dyr

og planter. Borgervidenskabsprojekter rummer således perspektiver om at demokratisere forskningsprocesser, der ellers kan forekomme meget elitære og lukkede. Imidlertid savner vi fortsat at forstå betydningen af selve kommunikationen mellem de involverede borgere og forskere og mellem borgerne selv. Dette projekt har til formål at bidrage til at udvikle forståelsen af kommunikationens betydning for vellykket borgervidenskab. Formålet opfyldes gennem en teoretisk udvikling og et empirisk meddesign og evaluering af borgervidenskabelig kommunikation. Fokus er et konkret borgervidenskabsprojekt, hvor ikke-forskere er med til at kortlægge det danske lydlandskab i samarbejde med forskere fra Center for Makroøkologi, Evolution og Klima ved Københavns Universitet. Vores museums projekt medudvikler, implementerer og evaluerer en webapplikation med et interaktivt kort, som borgere kan anvende til at indsamle, uploade og dele lydfiler fra

alle egne af landet. Metodisk involveres tre målgrupper i projektdesignet, nemlig amatør eksperter, børnefamilier og ikke-brugere. Med sin systematiske afdækning af kommunikationens betydning for borgernes aktiviteter medvirker projektet til at styrke museernes muligheder for en helhedsorienteret udvikling af borgervidenskab.

M V O S R E U S M

